

NARZĘDZIA TIK

DO NAUKI ONLINE

SKYPE SMS EDUELO MESSENGER
SNAPCHAT KAHOOT WHATSAPP PADLET SLACK QUIZZZ GOOGLE HANGOUTS
CLASS DOJO GOOGLE CLASSROOM MICROSOFT
SLACK QUIZZZ QUIZLET DZIENNIK E-MAIL SMS TEAMS ZOOM WHATSAPP SKYPE
MICROSOFT PADLET ELEKTRONICZNY SNAPCHAT MESSENGER E-MAIL
ZOOM MESSENGER ZOOM SKYPE GOOGLE HANGOUTS QUIZLET
CLASS DOJO KAHOOT PADLET SLACK QUIZZLET EDUELO
SNAPCHAT DZIENNIK EDUELO GOOGLE CLASSROOM QUIZZZ GOOGLE CLASSROOM
SMS ELEKTRONICZNY MICROSOFT TEAMS KAHOOT E-MAIL
GOOGLE HANGOUTS WHATSAPP

SMS / E-MAIL / DZIENNIK ELEKTRONICZNY - ZESTAWIENIE

Kryterium użyteczności	SMS	E-mail	Dziennik elektroniczny
Darmowe	W zależności od umowy i operatora	W większości serwisów do określonej pojemności	-
Szybkość dostarczenia	+	+	+
Pewność dostarczenia	+	+	+
Można wysyłać do wielu osób jednocześnie	+	+	+
Łatwość wysyłania i redagowania	+	+	+
Ograniczenie ilościowe znaków	+ (do 160 znaków)	limit skrzynki pocztowej ustalony przez serwis	-
Ograniczenie liczby osób	-	-	-
Ograniczenia terytorialne	+/- (musi być zasięg)	-	-
Konieczność Internetu	-	+	+
Trzeba odpowiadać natychmiast	-	-	-
Można wysyłać pliki tekstowe	+	+	+
Można wysyłać pliki głosowe	+	+	-
Można wysyłać pliki video	+	limit skrzynki pocztowej ustalony przez serwis	-
Można wysyłać inne załączniki (pdf, word)	-	+	ograniczenie do podstawowych formatów

ZALETY

- łatwość redagowania i wysyłania wiadomości
- krótki komunikat (160 znaków)
- tani i szybki
- nauka umiejętności zwięzłego wypowiadania się
- brak ograniczeń terytorialnych (musi być zasięg sieci komórkowej)
- służy podtrzymywaniu więzi międzyludzkich, korzystają z SMSa ludzie w różnym wieku
- nie trzeba odpowiadać natychmiast - czas na zastanowienie, dobór słów
- nie musimy zdradzać emocji, chociaż możemy (użycie emotikonów)
- rozwój językowy – używanie języka angielskiego podczas stosowania skrótów np. HowRU (How Are You), CU (See You), thx (thanks)

SMS

PODSTAWOWE INFORMACJE

SMS (ang. Short Message Service) – usługa przesyłania krótkich wiadomości tekstowych (esemesów) w cyfrowych sieciach telefonii komórkowej.

WADY

- brak kontaktu wzrokowego
- zaniedbywanie, „psucie” języka - rezygnacja z interpunkcji, znaków diakrytycznych, pomijanie liter
- niecałkowita wiedza co do emocji osoby, z którą się kontaktujemy (emotki nie zawsze oddają emocje, każda osoba może rozumieć je nieco inaczej i nie każdy potrafi je stosować)
- upraszczanie przekazu przez ograniczenie znakowe
- możliwość ataku phishingowego (metoda oszustwa, w której przestępca podszywa się pod inną osobę lub instytucję w celu wyłudzenia poufnych informacji)

ZALETY

- **łatwość i szybkość wysłania** (także do dużej liczby osób)
- **możliwość dodawania załączników**
- **darmowy**
- **czytanie i wysyłanie w dowolnie wybranym momencie**
- **można włączyć opcję z prośbą o potwierdzenie odczytania mejla**
- **pewien stopień anonimowości** (dowolny, nic nie mówiący adres e-mail)
- **często Nielimitowana pojemność skrzynki, możliwość przesyłania załączników o sporej wadze** (w zależności od serwisu pocztowego)

E-MAIL

PODSTAWOWE INFORMACJE

E-mail – usługa internetowa, służąca do przesyłania wiadomości tekstowych, jak i multimedialnych.

WADY

- **zdarza się, że wiadomość ginie w gąszczu innych**
- **wirusy komputerowe** (często w załącznikach)
- **możliwość ataku phishingowego, oszustwa**
- **spam, treści niepożądane**
- **anonimowość**
- **konieczność łącza internetowego**
- **reklamy**
- **konieczność założenia kont**
- **możliwość, że nasze maile trafią u odbiorcy do spamu**

ZALETY

- ułatwienie rejestracji przebiegu nauczania
- ułatwienie komunikacji w szkole/klasie oraz z rodzicami
- możliwość generowania wydruków, planowania zajęć, importu danych
- integracja z dyskiem - umożliwia udostępnianie i przesyłanie plików, dodawanie załączników
- wszystko w jednym miejscu
- możliwość sprawdzenia postępu w każdym momencie
- automatyczne zliczanie danych
- w wersji rozbudowanej dodatkowe moduły (np. e-tablica, świetlica, specjalne potrzeby edukacyjne, itd.)

DZIENNIK ELEKTRONICZNY

(na przykładzie Librus Synergia)

PODSTAWOWE INFORMACJE

Dziennik elektroniczny – program komputerowy lub serwis internetowy służący do rejestracji przebiegu nauczania, komunikacji między wszystkim osobami zaangażowanymi w proces edukacji, przechowywania danych osobowych

WADY

- konieczność posiadania sprzętu komputerowego i odpowiedniego łącza internetowego
- płatny (kwota zależy od wariantu - w bardziej rozbudowanym dostępna np. e-tablica itd.)
- możliwość wycieku danych osobowych
- znaczne ograniczenie pojemności załącznika i jego rodzaju (tylko niektóre formaty)
- tylko administratorzy, dyrektorzy i nauczyciele mogą przesyłać pliki

MICROSOFT TEAMS/GOOGLE CLASSROOM/ CLASS DOJO - ZESTAWIENIE

Kryterium użyteczności	Microsoft Teams	Google Classroom	Class Dojo
Darmowy	+/-	+	+
Ograniczenia wiekowe	brak limitu w Office 365 dla Szkół	G Suite dla szkół: brak limitu wieku	brak limitu, poniżej 13 lat za zgodą rodziców/opiekunów prawnych
Rozmowy głosowe (ograniczenie liczby osób)	+	-	-
Rozmowy wideo (ograniczenie liczby osób do...)	+ (300)	-	-
Wideokonferencje	+	-	-
Możliwość nagrywania rozmów	+	-	-
Możliwość wymiany informacji tekstowych(czat)	+	+	-
Czaty prywatne i grupowe	+	+	-
Możliwość przesyłania plików	+	+	+
Udostępnianie zdjęć i filmów	+	+	+
Wyszukiwarka	+	-	-
Można wywoływać użytkowników i grupy (prefix @)	+	-	-
Integracja z Outlookiem	+	-	-
Czytnik immersyjny	+	-	-
Motywy kolorystyczne	+	-	-
Poczta głosowa	+	-	-
Powiadomienia	+	-	-
Status	+	-	-
Możliwość używania na różnych urządzeniach (komputery stacjonarne, laptopy, tablety, smartfony, konsole Xbox One, Amazon Alex i Kindle Fire HD)	+	+	+
Łatwość obsługi	Średnia	Łatwa	Łatwa

ZALETY

- kompleksowe narzędzie
- opcja udostępniania ekranu
- internetowe wersje programów Word, Excel, PowerPoint i OneNote
- udostępnianie i edycja dokumentów w czasie rzeczywistym
- pliki dostępne cały czas
- błyskawicznie przejście z czatu grupowego do konferencji wideo
- opcja zaproszenia gościa skróty klawiaturowe (ALT+/ lub c)
- możliwość korzystania z różnych usług zewnętrznych w formie botów. np. Polly (generowanie prostych ankiet)
- łączniki do takich usług jak Twitter, RSS, JIRA, GitHub, Google Analytics
- możliwość zapisania dowolnej wiadomości czy konwersacji (pojedynczego wątku), zarówno własnej jak i kogokolwiek innego
- zaawansowana wyszukiwarka z filtrem wyników



MICROSOFT TEAMS

(producent - Microsoft)

PODSTAWOWE INFORMACJE

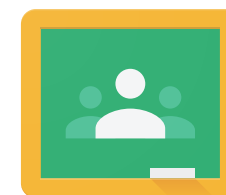
- oparte na chmurze
- zawiera zestaw narzędzi i usług służących współpracy zespołowej
- w przypadku korzystania z usługi Office 365 dla Szkół brak limitów wiekowych

WADY

- stosunkowo trudny w obsłudze dla początkujących

ZALETY

- kompleksowe narzędzie dla szkół – nauczyciele tworzą wirtualne klasy i mają możliwość elektronicznie zadawać, zbierać i oceniać prace, a wszystko to opiera się o zintegrowane narzędzia Google – dokumenty, dysk i Gmail
- dostęp do informacji zawsze i wszędzie
- zarządzanie wieloma zajęciami na raz
- tworzenie dyskusji podczas zajęć
- łatwe ocenianie
- ułatwia organizację pracy klasy/uczniów
- komunikacja z opiekunami/ rodzicami
- możemy dodawać materiały z różnych źródeł
- możliwość tworzenia wersji roboczych zadań i wpisów,
- możliwość automatycznego publikowania treści o określonej wcześniej godzinie



GOOGLE CLASSROOM

(producent - Google)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- usługa dla szkół, organizacji non-profit i osób korzystających z osobistego konta Google
- ułatwia uczniom i nauczycielom komunikację w szkole i poza nią
- usługi G Suit dla edukacji - bez limitu wieku

WADY

- brak

ZALETY

- możliwość zachęcania/ motywowania uczniów do aktywności dzięki systemowi nagród
- przewidziana szczególnie dla klas młodszych
- uczniowie mogą prezentować i dzielić się swoją wiedzą, dodając zdjęcia i filmiki do swoich portfolio
- możliwość angażowania rodziców, którzy mogą dołączyć do klasy za pomocą jakiegokolwiek urządzenia, sprawdzić postępy swoich dzieci
- elementy gamifikacji
- intuicyjna obsługa



CLASS DOJO

(producent - Class Dojo)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- platforma/aplikacja działająca jak dziennik elektroniczny,
- brak ograniczenia wiekowego, małoletni mogą korzystać za zgodą rodziców

WADY

- brak

SKYPE/MESSENGER/WHATSAPP/SLACK/ SNAPCHAT/ZOOM/GOOGLE HANGOUTS - ZESTAWIENIE

Kryterium użyteczności	Skype	Messenger	WhatsApp	Slack	Snapchat	Zoom	Google Hangouts
Darmowy	+/-	+	+	+	+	+	+
Ograniczenia wiekowe	nieletni za zgodą rodzica/opieku na prawnego	min. 13 lat, dla młodszych Messenger Kids (6-12; niedostępny w Polsce)	min. 16 lat	min. 16 lat	min. 13 lat	osoby pełnoletnie	w ramach G Suite dla szkół - brak limitu wieku (poza tym 16 lat)
Rozmowy głosowe (ograniczenie liczby osób)	+ (25)	+	+	+	+	+	+
Rozmowy wideo (ograniczenie liczby osób do...)	+ (25)	+ (250)	+ (200)	+ (15)	+	+ (100)	+
Wideokonferencje	+	+	+	+	+	+	+
Możliwość nagrywania rozmów	+	+	+	-	+	+	-
Możliwość wymiany informacji tekstowych(czat)	+	+	+	+	ograniczona	+	+
Czaty prywatne i grupowe	+	+	+	+	-	+	+
Możliwość przysyłania plików	+	+	+	+	ograniczona	+	-
Udostępnianie zdjęć i filmów	+	+	+	+	ograniczona	+	+
Wyszukiwarka		+	+	+	-	+	-
Można wywoływać użytkowników i grupy (prefix @)	-	+	+	+	-	-	-
Integracja z Outlookiem	+	-	-	-	-	+	-
Czytnik immersyjny	-	-	-	-	-	-	-
Motywy kolorystyczne	-	+	+	+	-	-	-
Poczta głosowa	+	+	+	-	-	-	-
Powiadomienia	+	+	+	+	+	+	+
Status	+	+	+	+	+	-	-
Możliwość używania na różnych urządzeniach(Komputery stacjonarne, laptopy, tablety, smartfony, konsole Xbox One, Amazon Alex i Kindle Fire HD)	+	+	+	+	-	+	+
Łatwość obsługi	Łatwa	Łatwa	Średnia	Średnia	Łatwa	Średnia	Średnia

ZALETY

- niezależność od operatorów/monopolistów państwowych
- połączenia głosowe i wideo rozmowy (grupowe - do 50 osób za darmo),
- można wysyłać wiadomości tekstowe oraz pliki między użytkownikami zarejestrowanymi w aplikacji
- umożliwia udostępnianie pulpitu innego użytkownika
- można nawiązywać także połączenia telefoniczne (usługa płatna)



SKYPE
(producent - Microsoft)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- komunikator oparty na technologii przetwarzania danych w chmurze
- osoby niepełnoletnie mogą korzystać za zgodą rodzica/opiekuna prawnego

WADY

- konieczność łącza internetowego
- konieczność zarejestrowania się w aplikacji

ZALETY

- olbrzymia liczba ikonek i GIF-ów
- prosta, szybka i wygodna komunikacja - 1:1 i w grupach
- aktywne boty, które np. pozwalają zamawiać jedzenie
- możliwość dodawania lokalizacji
- tajne konwersacje (w aplikacjach mobilnych) - można ustawić czas, po którym rozmowa zniknie
- możliwość czatu wideo z osobami, które nie używają Messengera (do 8 osób)
- oszczędzanie baterii (tryb ciemny)
- ustawianie kolorów dla wątku
- status aktywności (można ustawić, kiedy jesteśmy dostępni)



FACEBOOK MESSENGER

(INACZEJ MESSENGER)

(producent - Facebook)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- komunikator oferowany przez największą sieć społecznościową,
- mogą z niego korzystać osoby od 13 roku życia,
- dla młodszych (6-12 lat) przeznaczona jest aplikacja Messenger Kids (kompatybilna z Messengerem; niestety nie jest dostępna w Polsce w tym momencie)

WADY

- od niedawna każdy nowy użytkownik Messengera musi równocześnie posiadać konto na Facebooku
- Messenger Kids nie jest dostępny w Polsce

ZALETY

- połączenia głosowe i wideo
- zawsze “pod ręką”
- integracja z książką adresową na smartfonie,
- opcja udostępniania lokalizacji
- opcja synchronizacji czatów pomiędzy urządzeniami mobilnymi i komputerem



WHATSAPP

(producent - WhatsApp Inc.)

(od 2014 r. właścicielem aplikacji jest Facebook)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- mobilna aplikacja dla smartfonów
- w Polsce (i UE) mogą z niej korzystać osoby, które ukończyły 16 lat

WADY

- konieczność posiadania smartfona i dobrego łącza internetowego

ZALETY

- intuicyjna obsługa, prostota wyglądu
- usprawnia komunikację wewnątrz grupy,
- można zrezygnować z maila
- wątki rozmowy w jednym miejscu
- można stworzyć kanały dyskusji
- zaawansowana wyszukiwarka - pozwala dowolnie zmieniać zakres wyszukiwania, dostosowując wyniki do naszych potrzeb
- Integracje - np. z Trello (aplikacja do tworzenia list z zadaniami)



SLACK

(producent - Stewart Butterfield,
Eric Costello, Cal Henderson,
Serguei Mourachov)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- aplikacja do grupowego czatu i przesyłania wiadomości,
- mogą z niej korzystać osoby w wieku min. 16 lat

WADY

- brak możliwości jednoczesnej pracy na różnych kontach

ZALETY

- łatwość obsługi
- możliwość stałego kontaktu ze znajomymi (z grupą),
- forma zabawy - można coś dorysować, dopisać, dodać parafkę, geofiltry, itd.
- możliwość publikowania zdjęć/filmów na story (są dostępne przez 24h)
- możliwość tworzenia grup
- ograniczony czas ekspozycji (10 sekund) - mniejsze zagrożenie cyberprzemocą
- rozmowy wideo na żywo



SNAPCHAT

(producent - Snap Inc.)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- aplikacja mobilna służąca do wysyłania filmów i zdjęć, które można oglądać przez maksymalnie 10 sekund (jest też możliwość wybrania opcji bez limitu - znak nieskończoności - wtedy odbiorca decyduje, jak długo ogląda zdjęcie, które potem znika)
- dostępna na urządzenia z systemami operacyjnymi Android oraz iOS,
- użytkownikami mogą być osoby powyżej 13 r.ż.

WADY

- mniejsza niż w innych mediach społecznościowych możliwość komentowania, oceniania dodanej treści
- mała możliwość interakcji między autorem snapa a jego odbiorcą
- przyjmuje każdą treść i jakość wykonanego zdjęcia, filmu
- zagrożenie cyberprzemocą

ZALETY

- wysoka jakość obrazu oraz audio (HD)
- udział w spotkaniach online z dowolnego urządzenia
- można udostępniać ekran oraz aplikacje
- dostępność polskiego numeru lokalnego (umożliwia wdzwanianie się do sesji z telefonów stacjonarnych i komórkowych)
- integracja z Outlook i Google Calendar
- dynamiczne wykrywanie aktywnego rozmówcy
- wyświetlanie do 25 obrazów z kamer wideo
- wyświetlanie obrazu wideo w dwóch wariantach: gallery view oraz na pełnym ekranie
- Dual screen- wyświetlanie na dwóch oddzielnych monitorach obrazu wideo oraz obrazu udostępnianych aplikacji
- możliwa jednoczesna praca nad dokumentem
- szyfrowanie połączeń
- możliwość robienia adnotacji
- dostępność za darmo do 100 osób (ale przez ograniczony czas - 40 minut)



ZOOM

(producent - Zoom Voice Communications, Inc)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- platforma do wideokonferencji, prowadzenia spotkań i współpracy online, prowadzenia webinarów,
- z programu mogą korzystać osoby pełnoletnie

WADY

- w wersji bezpłatnej czas trwania grupowej rozmowy ograniczony jest do 40 minut

ZALETY

- pobiera listę kontaktów z książki telefonicznej
- minimalistyczny interfejs (prostota wyglądu)
- automatyczna synchronizacja na wszystkich urządzeniach
- łatwa zamiana konwersacji tekstowej w rozmowę
- dostęp do historii danej rozmowy



GOOGLE HANGOUTS

(producent - Google)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- służy do wysyłania wiadomości, a także prowadzenia wideorozmów oraz telefonowania za pośrednictwem technologii VoIP,
- by móc korzystać z usług Google należy mieć ukończone 16 lat,
- dla młodszych osób wymagana jest zgoda rodziców/opiekunów prawnych

WADY

- użytkownicy muszą mieć konto Google (Gmail)

PADLET - ZESTAWIENIE

Kryteria użyteczności	Padlet
Darmowy	+
Ograniczenia wiekowe	min. 13, młodsze dzieci za zgodą rodziców/ opiekunów prawnych
Rozmowy głosowe (ograniczenie liczby osób)	-
Rozmowy wideo (ograniczenie liczby osób do...)	-
Wideokonferencje	-
Możliwość nagrywania rozmów	-
Możliwość wymiany informacji tekstowych (czat)	-
Czaty prywatne i grupowe	-
Możliwość przesyłania plików	+
Udostępnianie zdjęć i filmów	+
Wyszukiwarka	-
Można wywoływać użytkowników i grupy (prefix @)	-
Integracja z Outlookiem	-
Czytnik immersyjny	-
Motywy kolorystyczne	+
Poczta głosowa	-
Powiadomienia	-
Status	-
Możliwość używania na różnych urządzeniach (Komputery (stacjonarne, laptopy, tablety, smartfony), konsole Xbox One, Amazon Alex i Kindle Fire HD)	+
Łatwość obsługi	Łatwa

ZALETY

- intuicyjny w obsłudze
- obszar roboczy do współpracy uczniów i nauczycieli, gromadzenia zbiorów, otrzymywania informacji zwrotnej, itp.
- autozapisywanie



PADLET
(producent - Padlet)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- wirtualna tablica, na której możemy umieszczać tekst, zdjęcia, filmy, nagrania dźwiękowe oraz linki,
- od 13 roku życia, a wcześniej za zgodą rodziców/opiekunów prawnych

WADY

- brak

ZALETY

- 6000 pytań w każdej klasie zgodnych z Podstawą Programową MEN
- motywacja do nauki w postaci żetonów wymienianych na nagrody
- skuteczna powtórka materiału przed sprawdzianem oraz sprawdziany online
- możliwość tworzenia testów oraz bieżący podgląd wyników ucznia



EDUELO
(producent - Eduelo)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- platforma edukacyjna,
- brak ograniczeń wiekowych - konto ucznia zakłada nauczyciel lub rodzic

WADY

- brak

ZALETY

- bardzo prosty i intuicyjny panel tworzenia testów
- trzy typy testów do wyboru (quiz, ankieta, dyskusja)
- olbrzymia baza gotowych testów
- dostępne na urządzenia mobilne – podniesienie atrakcyjności zajęć dzięki ich wykorzystaniu
- uczniowie nie muszą zakładać stron, ani kont
- możliwość wykorzystania do pracy z uczniami, którzy jeszcze dobrze nie czytają (można wgrywać obrazy i filmy)
- możliwość zapisania wyników w pliku xls
- korekta odpowiedzi – można udzielać informacji zwrotnej



KAHOOT

(producent – Kahoot!)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- strona i aplikacja z quizami – można tworzyć własne lub korzystać z cudzych,
- uczestnictwo w quizie nie wymaga zakładania konta i logowania
- na czas epidemii COVID-19 udostępniony w wersji premium

WADY

- konieczność stałego połączenia z internetem
- odpowiednia liczba urządzeń
- ograniczenie liczby znaków w pytaniu (max. 95)

ZALETY

- bardzo różne rodzaje ćwiczeń
- możliwa nauka wszystkich przedmiotów
- korzystanie na różnych urządzeniach
- **można się uczyć bez rejestracji** (przy czym wtedy brak rejestracji postępów, odpowiedzi, miejsca w rankingu)
- **nauczyciel ma dostęp do gry Quizlet Live** (daje możliwość organizowania teleturnieju)
- **FLASHCARDS** - fiszki z dźwiękiem (wymowa słowa!)
- **moduł LEARN** - szczególnie przydatny dla uczniów z dysleksją!
- **SPELLER** - dyktando, pisanie ze słuchu
- możliwa informacja o postępach w nauce
- **TEST** - po jego uzupełnieniu pokaz prawidłowych odpowiedzi i błędów, wyniku i oceny; test możemy wydrukować, rekonfigurować



QUIZLET
(producent - Quizlet)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- platforma umożliwiająca tworzenie i przeprowadzanie quizów
- zawiera olbrzymią bazę zestawów ćwiczeniowych opartych na fiszkach i stworzonych przez użytkowników na całym świecie
- mogą z niej korzystać osoby w wieku od 13 lat,
- młodsze osoby mają dostęp do ograniczonego zestawu funkcji platformy

WADY

- brak

ZALETY

- możliwość losowej kolejności pytań dla każdego uczestnika
- **indywidualizacja** (czas na odpowiedź można dostosować do każdego pytania)
- **uczestnik gry widzi na swoim ekranie swoje wyniki** (liczba poprawnych i błędnych odpowiedzi)



QUIZIZZ
(producent - Quizizz)

PODSTAWOWE INFORMACJE

- platforma umożliwiająca tworzenie i przeprowadzanie quizów
- brak ograniczeń wiekowych, ale dla osób poniżej 13 r. ż. ograniczona funkcjonalność serwisu

WADY

- brak